Armaduras Mágicas
Por Gallen Zolkier
www.elfosrpg.cjb.net

Introdução

Quem nunca pensou em usar uma das Armaduras do Zodíaco?
Mesmo depois da Adaptação de "Os Cavaleiros do Zodíaco", feita pela revista Dragão Brasil números 101 e 102, resolvi fazer este Net Book (meu primeiro, portanto não esperem muito... ☺), com o intuito de facilitar esta magnífica figura do RPG.
Uma Armadura Mágica, peça essencial nos mundos medievais. Na adaptação da DB, o herói deveria possuir um kit especial para possuir uma Armadura Mágica, agora não...
Uma Armadura Mágica poderá ser possuída por qualquer personagem. Pode ser arqueiro, guerreiro, mago, cavaleiro, seja lá o que for...

O que são as Armaduras Mágicas

Do mesmo jeito que existe uma Arma Especial, também existe a Armadura Especial (neste caso, Mágica). As Armaduras Mágicas são armaduras de qualquer tipo (completa, apenas peitoral, meia armadura), mas devem ser armaduras. Magicamente encantadas para oferecer uma proteção extra para o usuário.
Elas podem conceder algumas vantagens extras (Levitação, Invisibilidade...).
Como diria Jack o Estripador: "Vamos Por Partes..."

Armadura Mágica (3 pontos): você possui uma armadura mágica, um presente dos deuses, um poderoso artefato, uma armadura do Zodíaco, um pijama mágico, seja lá o que for...
Que concede uma ótima proteção extra, e tem alguns poderes especiais. Em regras a Armadura Mágica concede ao usuário FD +2 e um bônus de +2 em Armadura para efeito de testes, 10 pm´s, que podem ser usados somente com os poderes da armadura, veja a seguir, e ataques e magias que ignorem a armadura do alvo agem normalmente no usuário (com este jogando a FD normalmente).
Como uma Arma Especial, o usuário perde a iniciativa no combate enquanto usa a armadura, e no caso de não estiver usando-a, vesti-la leva 1 turno. Para regenerar os pm´s da armadura o usuário deve "queimar" a quantidade de pm´s que quer regenerar, da mesma forma que se faz com os "Brincos de Wynna" (Manual 3D&T Turbinado pág 117.)

Vantagens Para Armaduras Mágicas

Essas são as novas vantagens, disponíveis para Armaduras Mágicas, breve falarei sobre o uso de antigas vantagens em Armaduras Mágicas.

Elemental (2 pontos): Armaduras Mágicas elementais são muito comuns, como o nome já diz, ela oferece mais proteção quando atacada pelo elemento vigente (fogo, água, ar, terra, trevas e luz). Suas características são sempre marcantes, em cores vivas, dependendo do elemento, com símbolos ou desenhos que lembram o elemento vigente.
Uma Armadura Mágica Elemental concede a vantagem Armadura Extra contra o elemento vigente que pode ser, os seis comuns com suas variações (Ar/Vento/Som, Calor/Fogo, Água/Químico, Terra, Trevas, Luz/Eletricidade/Lazer, Frio/Gelo, entre outras), podem existir outras variações, como a Armadura Mágica da Corrosão (Terra +

Trevas), a Armadura Mágica do Magma (Terra + Fogo) e muitas outras que o Mestre e a imaginação dos jogadores permitirem...

Disfarce Ilusório (1 ponto): 3 vezes por dia, o personagem pode escolher um tipo de disfarce ilusório, apenas para armadura, fazendo-a parecer outra roupa por um custo de 3 pm´s (da armadura) por hora, caso a armadura fique sem pm´s, e o usuário quiser manter o disfarce é muito difícil, ao custo de 10 pm´s do usuário por hora. Lembrando que ela mantém a proteção, enquanto o disfarce estiver ativado, mas caso o usuário receba dano, o efeito cessa e a armadura volta a aparência normal. O disfarce só é detectado com a magia Detecção de Magia com Focus 4 ou superior, tornando possível sua detecção apenas por magos com poderes mais elevados...

Vida Própria (4 pontos): caso o usuário da Armadura Mágica fique inconsciente por qualquer motivo, ele deve rolar um dado, com um resultado 5 ou 6, a armadura cria vida própria, agindo como um construto com a metade das características do usuário (F, H, R, A, PdF: arredondando para cima), e tentará levá-lo para um local seguro onde o personagem possa receber ajuda (casa de algum conhecido, estalagem próxima, mas o lugar deve ser de conhecimento do usuário...), para quem vê ao longe o usuário parece estar acordado e agindo normalmente, mas de perto, percebe-se que o usuário está inconsciente, o custo para armadura é de 1 pm por hora, o suficiente para sair de uma masmorra, ou um covil de dragão. Após esse tempo, ela simplesmente tomba, esteja onde estiver...

Amuleto (1 ponto): a Armadura Mágica pode ser guardada em um amuleto, um item simples como uma jóia ou um bracelete, isso facilita muito o seu transporte (ou você pensa que irá usá-la todo o tempo?!?!). Em caso de batalha ou qualquer perigo para o usuário, ela se manifesta magicamente e veste-se no usuário, em combates isso leva um turno, e o usuário deve ficar imóvel durante o processo (sem realizar nenhuma ação).

Outras vantagens que as Armaduras Mágicas podem possuir (pelo seu custo normal em pontos e pm´s):
Levitação (com a H do usuário), Invisibilidade, Pm´s Extras, Arma Especial (lembra da armadura de Libra?), Regeneração (no caso ela recupera os pv´s do usuário), Ataque Especial (METEORO DE PEGASUS!!!!!!), Deflexão e Reflexão, Forma Alternativa (2 pontos (Exceção)), Teleporte, Tiro Múltiplo, Toque de Energia.

Desvantagens para Armaduras

Ou você achou que era tudo as mil maravilhas?...

Maldita (-3 pontos): esta Armadura Mágica está aí não por que você quer, mas por causa de uma maldição, você não pode lutar sem ela, caso não consiga usá-la (por qualquer motivo), você simplesmente para de se mexer, e não consegue fazer nenhum movimento até o fim da luta ou até conseguir colocá-la, personagens com Armadura Mágica Maldita NÃO podem comprar a Vantagem Vida Própria, ou a Vantagem Amuleto...

Elemento Oposto (-2 pontos): sua armadura é mais fraca contra ataques baseados em algum elemento (qualquer um dos citados antes), por isso ela perde o efeito de proteção extra, fazendo valer apenas a armadura real do personagem.

Incapacidade de Recuperação (-1 ponto): o usuário deve gastar o DOBRO dos pm´s necessários para a regeneração dos pm´s da Armadura Mágica.

Outras desvantagens permitidas para Armaduras Mágicas:
Bateria (combina bem com amuleto, e a Armadura Mágica fica ativa por 48 horas), Ponto Fraco, Assombrado (pode ser o último usuário da armadura...), Monstruosa (nesta versão a Armadura é muuuuito feia, ou lembra muito algo ruim e assustador), entre outras...

OBS.: personagens de QUALQUER raça podem possuir uma Armadura Mágica, pois por ser única, ela se adapta ao corpo do dono perfeitamente...

Créditos

Net Book feito por Gallen Zolkier, webmaster do site ELFOS RPG
(www.elfosrpg.cjb.net)
Pode ser publicado em qualquer site com o devido crédito.